

# 「2026년 전북가상융합산업혁신센터 운영사업」 지역기반 가상융합서비스 제작 실증 지원사업 수행기업 모집공고

(재)전주정보문화산업진흥원(전북가상융합산업혁신센터)은 지역기반 가상융합서비스 제작 실증 지원사업을 통해 지역 가상융합산업 기반 콘텐츠를 활용하여 기술과 정책이 연계한 사용자 기반 편의 및 혁신 과제를 통해 지역 현안 해결을 위한 지원사업을 수행할 기업을 모집 합니다. 관련 기업의 많은 관심과 참여를 바랍니다.

2026. 3. 23.

(재)전주정보문화산업진흥원장

## 1. 사업개요

- 사업명 : 2026년 지역기반 가상융합서비스 제작 실증 지원사업
- 사업기간 : 2026. 5. ~ 10.(6개월)
- 사업목적
  - 지역 내 가상융합산업 기반 콘텐츠를 활용하여 기술, 정책이 연계한 사용자 기반 편의 및 혁신 과제를 통해 지역 현안 해결을 통한 특화산업의 디지털 전환 가속화 추진
  - 실무형 실증을 통해 기업의 성장을 지원하고, 실질적인 매출과 고용창출로 이어지는 선순환 구조를 구축하여 가상융합 기술의 실증을 통해 사업화 성공 모델 창출
  - 고도화된 인프라를 활용하여 콘텐츠 경쟁력 확보 및 시장 진출 지원을 통해 지역 내 우수기업의 콘텐츠 경쟁력 확보 및 시장 진출 지원
- 총사업비 : 280백만원(1개과제 약 70백만원 지원)
- 선정규모 : 4개 과제(지정과제(2), 전북특화분야(1), 자율과제(자유분야, 콘텐츠 고도화)(1)  
※선정평가 결과 각 구분별 적정 과제 미비시 조정하여 운영 예정

## 2. 지원내용

분야		지원규모	주요내용														
지정과제 (2개사)		140백만원 (과제별 70백만원)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 지역 현안형 해결형 대표 프로젝트</li> <li>· 전북 지역 지자체의 정책 수요 및 산업 현안을 직접적으로 반영한 대표 프로젝트 제작</li> <li>· 제작·개발 콘텐츠를 수요기관 또는 지자체 연계 실증 의무</li> </ul> <p>&lt;지정과제 목록&gt;(*붙임:지정과제 수요조사서 참조)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>지역</th> <th>과제명</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>임실</td> <td>방문활성화를 위한 호국·보훈체험 콘텐츠 개발</td> </tr> <tr> <td>남원</td> <td>남원의칼 : 지역 장인문화 기반 체험형 콘텐츠 개발</td> </tr> <tr> <td>전주</td> <td>드론 및 모션 VR 체험을 활용한 후백제 AI 가상융합 교육콘텐츠 제작, 실증</td> </tr> <tr> <td>전주</td> <td>2026 전주 세계문화주간 연계, AI 기반 한불 문화교류 실감 미디어아트(XR)</td> </tr> <tr> <td>익산</td> <td>백제왕궁 상설전시 실감콘텐츠 고도화 및 관람객 상호작용 서비스 강화</td> </tr> <tr> <td>김제</td> <td>1700년의 시간을 품은 벽골제</td> </tr> </tbody> </table>	지역	과제명	임실	방문활성화를 위한 호국·보훈체험 콘텐츠 개발	남원	남원의칼 : 지역 장인문화 기반 체험형 콘텐츠 개발	전주	드론 및 모션 VR 체험을 활용한 후백제 AI 가상융합 교육콘텐츠 제작, 실증	전주	2026 전주 세계문화주간 연계, AI 기반 한불 문화교류 실감 미디어아트(XR)	익산	백제왕궁 상설전시 실감콘텐츠 고도화 및 관람객 상호작용 서비스 강화	김제	1700년의 시간을 품은 벽골제
지역	과제명																
임실	방문활성화를 위한 호국·보훈체험 콘텐츠 개발																
남원	남원의칼 : 지역 장인문화 기반 체험형 콘텐츠 개발																
전주	드론 및 모션 VR 체험을 활용한 후백제 AI 가상융합 교육콘텐츠 제작, 실증																
전주	2026 전주 세계문화주간 연계, AI 기반 한불 문화교류 실감 미디어아트(XR)																
익산	백제왕궁 상설전시 실감콘텐츠 고도화 및 관람객 상호작용 서비스 강화																
김제	1700년의 시간을 품은 벽골제																
전북특화분야 (1개사)		70백만원	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 전북특화분야(농생명ICT·영화영상) 가상융합 서비스 제작 및 실증</li> <li>· 전북특화분야(농생명ICT·영화영상) 연계 가상융합 콘텐츠 제작</li> </ul> <p>※디지털 인프라, 지역 지자체 주관 축제 참여 등을 통해 기술 활용성 검증 필수</p>														
지출과제 (1개사)	자유분야	70백만원	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 자유분야</li> <li>· XR, 홀로그램 등 최신 기술을 활용하여 시장의 요구사항을 반영한 신규 서비스 개발</li> <li>· 국내 수요처 연계 실증 필수(과제 제출시 수요처 적용 방안 필수 기재)</li> <li>- 콘텐츠 고도화분야</li> <li>· 기존 개발된 가상융합 기반 콘텐츠를 활용하여 품질 고도화</li> <li>· 상용화 및 사업화 실적 필수</li> <li>· 기존 개발된 콘텐츠의 지식재산권(특허, 저작권 등) 출원</li> </ul> <p>※디지털 인프라, 지역 지자체 주관 축제 참여 등을 통해 기술 활용성 검증 필수</p>														
	콘텐츠 고도화																
공통사항		<ol style="list-style-type: none"> <li>① 실증 적용이 가능한 수요처 약약서(필수) *미제출시 평가 제외</li> <li>② 실증처에서 결과물 실증·구현이 완성될 수 있도록 계획서에 명시</li> <li>③ 과제별 신규채용 2인 이상(필수) ※ 채용 시 4개월 이상 근로기간 유지(필수)</li> <li>④ 회계정산은 지정 회계법인 위탁 및 정산 진행(사업비 편성 가능) ※ 협약시 안내 예정</li> <li>⑤ 1개사 1개 과제 지원 가능, 복수 지원 불가</li> <li>⑥ 지원기간은 협약체결일로부터 2026년 10월까지</li> <li>⑦ 과제별 5G MEC 콘텐츠 기술 자문 1건(필수)</li> <li>⑧ 상용화 개발 콘텐츠에 대한 지식재산권(특허 출원) 1건(필수)</li> </ol> <p>*지식재산권 : 국·내외 특허 출원/등록, 실용신안권 출원/등록, 상표권 출원/등록</p> <p>*지식재산권은 26년도 사업과 연관성이 있어야 됨(해당없을 시 사업비 편성 불인정)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>⑨ 상용화 콘텐츠 기술 검증을 위한 컨설팅 1건(필수)</li> <li>*NIPA 상암·판교,서남권 가상융합산업허브센터 인프라 활용 방안 기재 필수</li> <li>⑩ 우리원에서 주관하거나 연계하여 추진하는 전시회 필수 참여(2026년 6월 예정)</li> </ol>															

### 3. 지원대상

#### ○ 전북특별자치도 내 가상융합산업 분야 기업 또는 컨소시엄

※ 공고일 이전 사업자 등록이 완료된 기업

○ 각 분야 컨소시엄 가능하나 주관 기업은 전북특별자치도에 주소지를 보유한 곳으로 지정

○ 제안하는 과제의 실증 및 수요처를 확보한 기업

○ 지원조건(중소기업의 경우)

- 총사업비의 80%(지원금)이내 지원

- 총사업비 = 지원금(80%) + 기업부담금(20%), 기업부담금의 10% 이상 현금부담 필수

※ 현물부담은 인건비에 한해서만 매칭 가능(유형자산 등 매칭 불가)

- 사업 수행기간내 개발 결과물의 실증이 이루어져야 함(필수)

- 지원금 0.7억당 신규채용 2인 이상(필수)

※ 고용기간은 4개월 이상(필수), 사업공고 이전 6개월 이내 채용자에 한해 계상 가능

○ 기업부담금(중소기업) : 총사업비의 20%, 기업부담금의 10% 이상 현금 매칭

#### <예시> 중소기업의 경우,

- 지원금 70백만원 신청시, 기업부담금 17.5백만원 매칭하면 기업부담금은 총사업비의 20%이상으로 신청조건 만족함
- ※ 중견, 대기업은 기금운용관리규정에 따름

#### ○ 지원제외 대상

- 정부지원과제 중복지원 및 참여제한 대상 사업자 또는 과제의 경우
- 신청과제가 타 기관으로부터 자금지원을 받은 과제일 경우
- 부도 또는 파산기업(예정포함) 및 지원기업 대표자가 신용불량인 경우
- 접수마감일 기준 우리원 각종 기술료, 정산금 또는 환수금 납부 등의 의무사항을 불이행하고 있는 기업
- 국세 및 지방세 체납 기업
- 신청일 현재 사업자(주관기업 또는 참여기업), 과제참여인력, 대표권자, 업무집행권자 및 의사결정에 관여하는 자가 「성폭력범죄의 처벌에 관한 특례법」제2조의 죄로 형 또는 치료감호의 선고를 받은 경우
- 과제선정 이후 아래사항 발생 시 선정 취소 및 환수
  - 신청기관이 자부담금 확보 등의 약속사항을 불이행한 경우
  - 신청기관의 귀책사유로 과제 진행이 어려울 경우

※ 허위사실 확인 시 선정 취소 및 지원금 전액 환수조치, 향후 관련 사업 제재 조치함

### 4. 공고기간 및 신청방법

○ 공고기간 : 2026. 3. 23(월) ~ 4. 23(목), 14:00까지 ※ 접수시간 초과 시, 접수가 불가하므로 시간 엄수

○ 접수방법 : 지원사업 담당자 이메일 접수

○ 신청서 다운로드 : 전주정보문화산업진흥원 홈페이지(www.jica.or.kr) → 진흥원 소식 → 사업공고 → ‘2026년 지역기반 가상융합서비스 제작 실증 지원사업 모집공고’ → 첨부파일 다운로드

○ 접수 및 문의처 : 미래산업본부 가상융합산업팀 (☎063-281-4126, bae2604@jica.or.kr)

※ 접수 후, 확인전화 필수

## 5. 신청서류 제출 안내

[신청서류 제출 방법]	
☞ "제출폴더양식.zip"에 있는 폴더구조 및 파일명대로 정리, 압축하여 1개의 파일로 이메일 제출 <b>※ 압축파일명(붙임3) : 분야_수행기업명_과제명.zip</b> <b>※ 제출서류는 직인을 날인한 PDF파일로 제출</b>	
1. 과제신청서(신청서 양식 : 전주정보문화산업진흥원 홈페이지( <a href="http://www.jica.or.kr">www.jica.or.kr</a> ) 사업공고 다운로드)	
2. 기업부담금(현금매칭) 확약서 1부	
3. 참여기업 일반현황(컨소시엄의 경우, 각 기업별 작성) 각 1부 (자유양식)	
4-1. 사업자등록증, 법인등기부등본 각 1부	
4-2. 국세·지방세 완납증명서 각 1부	
5. 표준재무제표(최근 3개년) 각 1부	2023~2025년
6-1. 참여인력(4대보험 가입된 정규직원에 한함) 개인정보이용동의서 1부	
6-2. 4대 사회보험 사업장 가입내역 확인서 및 가입자 명부 각 1부	
7. 각종 증빙서류(자유양식) 최근 3년 이내 자체 콘텐츠개발 실적, 콘텐츠 기획단계 증빙, 상용화&사업화 추진증빙, 수요처 증빙, 수상실적, 지식재산권 인증서 등 추가 증빙서류 제출	2023~2025년
8. 국가과학기술지식정보서비스 유사과제 검색 제출(지원과제와 유사과제 여부 파악)	
9. 전북특별자치도 내 진흥기관 지원사업 실적 및 수혜내역(최근 3년)	2023~2025년
10. 첨부 및 별첨 자료일체 1부	
11. 발표자료 파일(PDF) 제출	<b>제출 후 변경 불가</b>

## 6. 추진일정 및 평가기준

### ○ 추진일정(안)



○ 진행방법

- 평가위원 구성 : 유관기관 및 대학, 연구소 등 관련분야 외부 전문가 위촉
- 점수 산출방법 : 위원별 평가 점수 최고점, 최저점을 제외한 합계의 평균으로 하며, 소수점 둘째자리 이하 반올림
- 선정기준 : 평균점수 70점 이상, 고득점 순으로 우선 협상 대상과제선정
- 서류 및 발표평가를 거쳐 최종 선정(협약)된 과제에 지원금을 지급
- 동점 시, 사업화, 성장성, 수행능력, 일자리창출 등으로 순으로 차등
- (유의사항) 심사결과에 따라 지원금은 조정될 수 있으며, 총괄책임자가 발표 필수

단계	평가방법	평가자	주요내용
1	적합성 검토	사업담당자	제출 서류 확인
2	제출서류 및 발표평가	외부전문가	발표 및 질의응답
3	사업비 조정 및 최종 수행계획 조정	사업담당자	최종수행계획 검토 후 지원금 확정
4	협약체결		지원기업 최종 확정 및 협약체결

○ 평가기준

평가 항목	세부 항목	배점
정책의 부합성 (20점)	(부합성)지원사업의 이해도, 추진계획 및 방향의 구체성	10
	(파급력)성과 목표 및 기대성과의 명확성 및 적정성	10
제안과제의 경쟁력 (60점)	(우수성)사업 추진 목표 및 전략의 우수성 및 실현 가능성	10
	(성장성)대내외 환경을 고려한 시장 규모·성장성 분석의 우수성	15
	(사업화)상용화 및 사업화 방안의 실현 가능성	15
	(지속성)과제종료 이후 수요처 도입 활용계획의 구체성 및 타 분야 확장 가능성	20
사업관리 (20점)	(수행능력)과제수행을 위한 기업, 투입인력의 전문성 및 적절성	10
	(적정성)일정,품질,보안,사업비 등 관리의 적정성	5
	(일자리창출)지역 인력 고용 및 유지에 관한 역량	5
<b>합 계</b>		<b>100</b>

7. 협약 및 사업수행 안내

- 전담기관(전주정보문화산업진흥원)과 협상 후 최종수행계획서 제출 및 협약
- 지원금 전액(자부담 제외)에 대한 이행보증보험가입 및 서류 제출
- ※ 가입기간 : 협약 체결일부터 사업 종료 후 3개월(90일) 이상 필수
- 기업부담금은 협약체결일 이전, 사업비 통장에 입금되어야 함(증빙서류제출)

○ 지원금 지급 안내

- 지원금은 본사업의 전용계좌(신규통장)를 개설하여 관리해야 함
- 공문 접수를 통해 지원금을 분할 교부 예정(2회 : 협약체결 후, 중간평가 후)
- 중간평가 결과에 따라 과제 조기 종료될 수 있음

○ 지원금 지급 안내

- 사업비는 한국방송통신전파진흥원 시스템(PMS)으로 운영·관리
- 사업비(지원금+기업부담금)에는 부가가치세가 포함되지 않음
- 사업비 비목 별 산정 및 정산기준의 비/세목 산정기준을 적용하여 정산 및 산정해야 하며, 지정한 비/세목의 범위안에서만 사업비를 편성할 수 있음
- 회계정산 수수료는 사업비에서 편성 가능
- 제작·개발된 콘텐츠 기술 자문 1회 이상 필수 ※외부 전문가 참여
- ‘이행보증보험’ 발급 수수료는 사업비에서 사용할 수 없음
- 급여 등의 계좌 이체 수수료는 사업비에서 사용할 수 없음
- 협약체결 전 비/세목 산정 관련하여 오류 발생시 관리기관에서 조정할 수 있음
- 인건비 : 과제 직접 참여하는 정규직 인건비는 기업부담금에서 우선 편성하며, 그 이상의 인건비는 지원금에서 편성 가능함
- 용역 및 위탁 연구비 : 총사업비의 30%이내 편성 가능
- 효율적인 사업 운영을 위하여 현장 방문 및 월별 점검 할 수 있음
- 이외의 사업비 편성 및 집행 유의사항

- ☞ 자산취득비는 편성 불가
- ☞ 기업부담금은 공고에 제시된 내용을 준수하여야 함
- ☞ 협약체결일 이전 지출 비용은 총사업비 산정에서 제외, 협약 기간내의 사용분만 인정함
- ☞ 사업비 중, 사업자부담금 선 집행 필수
- ☞ 영리기업의 환급이 가능한 금액 집행 금지 : 부가가치세, 관세 및 이자수익에 대한 원천징수액 등
- ☞ 이외의 사업비 편성관련 준수사항은 사업공고 내용, 사업신청 양식, 사업지침, 회계정산기관 의견 참고

○ 정산 반납 안내

- 관리기관에서 따르고 있는 규정·규칙 등의 관련된 지침에 따라 검토 후, 정산반납 기준을 별도로 공문을 통해 안내

8. 결과보고서 및 실적보고서 제출

○ 결과보고서 제출

- 사업종료 후, 최종보고서 및 실증 영상 등을 제출해야 함
- 결과평가 결과 ‘실패’ 판정 시에는 실패조건에 따라, 환수 조치함
- 고도화 및 상용화 지원 분야 수행기업은 상용화 실적 제출 필수

## 9. 유의사항

### ○ 지식재산권의 귀속

- 현 사업수행의 결과로 발생하는 저작권 등 지식재산권의 귀속은 창작자 또는 개발자가 소유하며, 결과물을 전주시 또는 관리기관(전주정보문화산업진흥원)이 공익을 목적으로 활용할 경우에는 무상으로 제공하여야 함

### ○ 과제신청서 관련 유의사항

- 제출된 과제신청서는 일체 반환하지 않으며, 본 제안과 관련된 일체의 소요비용은 제안사의 부담으로 함
- 사업내용에 대한 확인을 위하여 추가 자료요청 또는 현장실사를 할 수 있으며, 사업자는 이에 적극 응하여야함

### ○ 지원제한

- 정부지원과제 중복지원 및 참여제한 대상
- 부도 또는 파산기업(예정포함) 및 지원기업 대표자가 신용불량인 경우
- 접수마감일 기준 전주정보문화산업진흥원의 각종 기술료, 정산금 또는 환수금 납부 등의 의무사항을 불이행하고 있는 기업

### ○ 지원취소

- 과제신청서 및 제출 서류의 내용이 허위 또는 거짓으로 판명되었을 경우
- 소정의 기일내에 협약을 체결하지 않은 경우
- 중복지원 및 참여제한 대상으로 확인될 경우

## 10. 기타

### ○ 전주정보문화산업진흥원의 내부 규정 및 규칙

### ○ 방송통신발전기금 운용관리 규정

### ○ 기금사업 결과평가 등에 관한 지침

### ○ 기금사업 수행상황 및 정산에 관한 지침

### ○ 기금사업비 산정 및 정산등에 관한 지침

### ○ 기금사업 성과관리 및 활용 등에 관한 지침

- ※ 사업의 전반적인 운영은 상기 지침을 준용하되, 세부적인 사항에 대해서는 전주정보문화산업진흥원(관리기관)과 협의 후 진행함을 원칙으로 함




# 2026년 전북 가상융합서비스 제작·실증 지원사업 수요조사서

과제명	방문활성화를 위한 호국·보훈체험 콘텐츠 개발
추진 과제 개발단계	<input checked="" type="checkbox"/> 기획 단계 <input type="checkbox"/> 구성 완료 단계 <input type="checkbox"/> 실증단계 <input type="checkbox"/> 기존서비스 고도화단계 <input type="checkbox"/> 기타 <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 국립묘지 참배, 영상시청, 안보전시물 관람, 국립묘지 스토리텔링, 각종 계기 행사 등 연간 약 25건의 콘텐츠를 운영하고 있으며, 가상융합 서비스를 통해 국립묘지 특화 보훈·호국 테마 콘텐츠를 개발하고자 함.</li> </ul>
주요내용 (개념도, 기술 포함)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 디지털 추모 문화 콘텐츠 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 디지털 트윈 기반의 사이버 전시관 및 생성형 AI를 활용한 유공자 복원으로 기존 추모(개별·단체 등) 문화에 디지털 기술을 접목하여 보다 많은 사람들이 국가유공자의 희생과 공헌을 기억할 수 있는 환경 조성</li> <li>- 개인별 맞춤형 디지털 추모 서비스 및 체험형 안보 교육 시뮬레이션 콘텐츠 개발 운영</li> <li>※ 지역별 국립묘지와 연계 교육적 가치와 공공성을 동시에 확보할 수 있을 것으로 기대</li> </ul> </li> <li>○ 국립임실호국원 스토리텔링 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 호국원의 테스트베드 시설 및 장비를 활용한 사전 검증을 통해 사이버 전시관(시설물 및 전시물 등) 탐방과 전쟁의 가상 체험 등</li> <li>- 고인의 생애 기록, 공적사항, 관련 사진 및 영상자료 등을 기반으로 스토리형 디지털 콘텐츠 제작 (삶과 공헌을 보다 쉽게 이해할 수 있는 디지털 기록 콘텐츠 구축)</li> </ul> </li> <li>○ 기타 가상융합 서비스 기반 호국과 보훈 관련 테마 콘텐츠</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center;"><b>실증처 소개 (국립임실호국원)</b></p> <p>국립임실호국원은 대한민국 국가보훈부 소속의 국립묘지로, 전북 임실에 위치하고 있으며, 2002년 개원 후 국가유공자, 6.25전쟁 및 월남전쟁참전유공자 등 약 3만 7천 여위를('25년 현재) 모시고, 이분들의 고귀한 업적과 공적을 기리며, 위훈을 추모하기 위해 운영중에 있습니다.</p> <p>현재 전국에는 총 12개 국립묘지가 운영중에 있으며, 이 중에서도 국립임실호국원은 호남권 유일의 호국원으로 연간 75만 명이 방문하고 계시는 열린 호국공원으로서, 호국영령의 충의와 위훈의 정신을 기리고 선양하며 나라사랑 정신의 교육적 기능과 호국정신을 상징화하여 국민통합 및 공동체의 발전을 도모하는 호국 성지입니다.</p> <p>국립임실호국원 참배객은 국내외 국가원수를 비롯한 귀빈, 유가족, 외국인을 포함한 방문객들이 주 대상으로 현충탑과 각 묘역에서 연중 지속되고 있으며, 특히, 신년과 호국보훈의 달 계기, 현충일 등 각 부처의 고위직 공무원, 군·경 간부, 정부기관 임직원, 보훈단체, 각급학교 학생 및 각종 사회단체 및 수련단체 등의 공식 참배가 수시로 이루어지고 있습니다.</p> </div>
수요조사 제출처	국립임실호국원 063-640-6033

# 2026년 전북 가상융합서비스 제작·실증 지원사업 수요조사서

<b>과제명</b>	남원의 칼 : 지역 장인문화 기반 체험형 콘텐츠 개발			
<b>추진 과제 개발단계</b>	■ 기획 단계		□ 구성 완료 단계	
	□ 기존서비스 고도화단계		□ 기타	
	<b>[1단계]</b> 콘텐츠 기획 및 조사	<b>[2단계]</b> 전시 콘텐츠 설계	<b>[3단계]</b> 콘텐츠 제작 및 설치	<b>[4단계]</b> 시범 운영 및 보완
	1.1. 대장간 아카이빙	2.1. 전시 섹션 구성	3.1. CNC 벽면 구조 제작	4.1. 콘텐츠 테스트
	1.2. 제작 공정 조사 및 자료 수집	2.2. 전시 그래픽 및 오브젝트 디자인	3.2. 체험 오브젝트 제작	4.2. 체험 동선 점검
1.3. 전시 스토리라인 개발	2.3. 체험 콘텐츠 시나리오 개발	3.3. 쇼케이스 및 조명 설치	4.3. 운영 매뉴얼 구축	
1.4. 공간 분석 및 전시 동선 설계	2.4. AR체험 콘텐츠 기획	3.4. AR콘텐츠 제작 및 시스템 구축	4.4. 콘텐츠 보완	
<b>주요내용</b> (개념도, 기술 포함)	○ 본 전시는 대장장이의 작업 과정을 하나의 서사 구조로 구성하여 관람객이 철이 칼이 되는 과정을 따라가며 체험하는 전시이며, 다음의 네 가지 공간으로 구성됨			
	Zone 1		Zone 2	
	철의 시작		불의 인내	
	Zone 3		Zone 4	
	칼의 완성		명예의 전당	
	■ 이러한 구조는 재료 → 기술 → 결과 → 장인이라는 스토리 흐름을 형성			
	<b>[장인 기술 중심 체험형 전시]</b>			
	·일반적인 공예 전시가 완성된 작품 중심으로 구성되는 것과 달리, 제작 과정 자체를 체험 콘텐츠로 구성			
	·관람객이 철이 칼로 변화하는 과정을 직접 체험하며 장인의 기술을 이해하도록 구성			
	<b>[전통 기술과 디지털 체험의 결합]</b>			
·전통 대장간의 단조 기술을 AR 체험 콘텐츠와 결합				
·전통 기술을 현대적인 방식으로 전달하고 젊은 세대의 흥미를 유도				
<b>[장인의 서사 중심 전시 구성]</b>				
·단순한 제품 전시가 아닌 장인의 삶과 시간, 작업 과정을 중심으로 전시 구성				
·관람객에게 장인 정신과 기술의 가치를 전달하는 스토리형 전시 구현				
*대장간의 전통 기술을 콘텐츠화하여 지역 장인의 이야기를 전달				
*대장간을 지역 공동체의 생활과 밀접한 전통 생활문화 공간으로 보고, 이를 전시를 통해 문화 콘텐츠로 재해석				
*남원다움관, 광한루원, 춘향기록 등 기존 문화 관광 유·무형 자원과 연계하여 남원 관광 콘텐츠의 다양성 확대				
<b>[실증예정지 소개]</b>				
<b>1. 실증 대상 기관 : 남원다움관 (전북 남원시 검멀1길 14)</b>				
<b>2. 실증 공간 환경</b>				
· 실증 공간 : 남원다움관 2층 기획전시실(약50㎡, 레일조명, 빔프로젝터 등 설치)				
· 벽면 전시, 오브젝트 전시, 체험 콘텐츠 설치, 영상 상영 등이 가능하도록 제반 설비가 구축되어 있어 체험형 전시 콘텐츠 실증에 적합				
<b>수요조사 제출처</b>	남원시 063-620-5670			

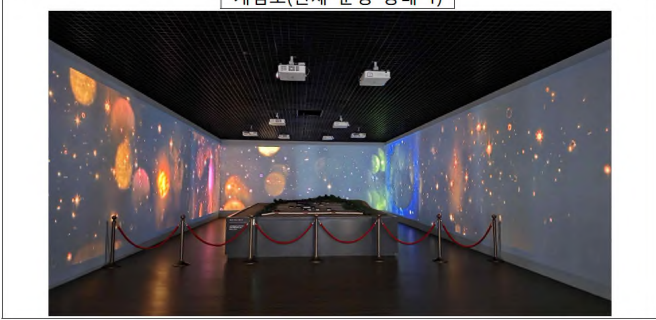
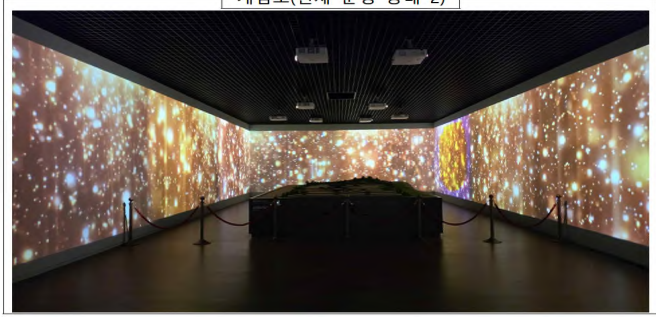
# 2026년 전북 가상융합서비스 제작·실증 지원사업 수요조사서

<b>과제명</b>	드론 및 모션 VR 체험을 활용한 후백제 AI 가상융합 교육콘텐츠 제작, 실증
<b>추진 과제 개발단계</b>	<input type="checkbox"/> 기획 단계 <input checked="" type="checkbox"/> 구성 완료 단계 <input type="checkbox"/> 실증단계 <input type="checkbox"/> 기존서비스 고도화단계 <input type="checkbox"/> 기타
	<p>본 과제는 드론 촬영 기반 공간 데이터를 AI를 활용하여 전주 지역의 후백제 역사 공간을 가상환경으로 재현하고, 모션체어와 VR 헤드셋을 결합한 몰입형 체험 콘텐츠를 구현하는 AI 가상융합 기술</p>
<b>주요내용</b> (개념도, 기술 포함)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>AI 기반 역사 공간 가상 재현 기술</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 수집된 데이터를 활용하여 후백제 시대의 전주 역사 공간을 AI 기반 3D 모델링 및 디지털 복원 기술로 가상환경에서 재현.</li> </ul> </li> <li>- <b>모션 플랫폼 기반 몰입형 체험 시스템</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 모션 제어와 VR 헤드셋을 연동하여 사용자가 가상공간에서 드론을 활용한 이동·비행 등의 미션을 부여한 상황을 실제처럼 체험할 수 있는 몰입형 가상현실 체험 시스템 구현</li> </ul> </li> <li>- <b>VR 기반 역사 체험 콘텐츠 개발</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 전주 지역의 역사와 문화 자원을 기반으로 후백제 시대의 도시 환경, 생활 모습, 역사적 사건 등을 체험형 VR 콘텐츠로 제작하여 교육 및 관광 콘텐츠로 활용</li> </ul> </li> <li>- <b>드론·VR 연계 가상융합 체험 플랫폼 구축</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 드론 영상 데이터와 VR 체험 시스템을 통합한 가상융합 콘텐츠 플랫폼을 구축하여 현장 교육 및 체험 프로그램 시스템 구축</li> </ul> </li> <li>- <b>지역 교육 연계 AI·디지털 체험 프로그램 운영</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 지역 초·중·고 학생들을 대상으로 역사, AI, 드론 기술을 결합한 체험형 교육 프로그램운영 미래형 디지털 교육 콘텐츠로 활용</li> </ul> </li> </ul> <p>○ (실증처)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 전주국제드론스포츠센터를 활용하여 본 과제의 실증 적용 및 교육 체험 서비스 운영 모델로서 기술 안정성 검증</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;">    </div> <p style="text-align: center; margin-top: 5px;">[ 전주국제드론스포츠센터(1F) ]</p>
<b>수요조사 제출처</b>	<b>전주시 063-281-2878</b>

# 2026년 전북 가상융합서비스 제작·실증 지원사업 수요조사서

과제명	2026 전주 세계문화주간 연계, AI 기반 한·불 문화교류 실감 미디어아트(XR)
추진 과제 개발단계	<input checked="" type="checkbox"/> 기획 단계 <input type="checkbox"/> 구성 완료 단계 <input type="checkbox"/> 실증단계 <input type="checkbox"/> 기존서비스 고도화단계 <input type="checkbox"/> 기타 <p>본 과제는 전주 덕진공원 연화정도서관이라는 '야외/한옥'의 특수성을 고려하여, 철저한 사전 분석부터 AI 기술 개발, 하드웨어 구축/현장/실증까지 체계적으로 추진</p>
주요내용 (개념도, 기술 포함)	<p>1. 과제 개요 및 콘셉트</p> <p>1) [공간적 배경] 전주시 덕진공원 연화정도서관 일대 (건물외벽,지붕,넓은앞마당 활용)</p> <p>2) [핵심 테마] 대한민국 전통악기(가야금, 해금 등)와 판소리 융합을 통해 프랑스의 대표 음악(상송 등)을 연주하고, 양국의 대표적 상징물과 인상주의 미술을 미디어 아트로 구현하는 한·불 문화 융합형 가상 공간 구축.</p> <p>2. 과제 구현을 위한 시스템 구축 핵심 요소</p> <p>본 과제는 야외공원이라는 환경적 제약을 극복하고, 기존 한옥조경을 해치지 않으면서 고품질의 실감 콘텐츠를 제공하기 위해 신뢰성 높은 하드웨어와 최신 영상 신호 기술</p> <p><b>[실증처 상세소개]</b></p> <p>1. 실증처 개요</p> <p>1) 장소명: 전북특별자치도 전주시 덕진공원 내 '연화정도서관' 일원</p> <p>2) 공간적 특징: 덕진공원 호수 중앙을 가로지르는 연화교 끝에 위치한 전통 한옥 형태의 건축물로, 'ㄱ'자 형태의 웅장한 전각(지붕)과 그 앞을 둘러싼 넓은 개방형</p> <p>3) 현재 현황: 전주시의 대표적인 주간(晝間) 생태·문화 관광 명소이나, 일몰 후에는 조도가 낮고 야간 특화 야외 콘텐츠가 부족하여 방문객의 체류 시간이 급감하는 '야간 관광 소외' 현안을 안고 있는 공간임.</p> <p>2. 가상융합기술 실증 최적지로서의 공간적 장점</p> <p>1) 거대한 미디어 파사드 캔버스 (한옥 기와지붕)</p> <p>○ 좌우로 길게 뻗은 검은색의 전통 기와지붕은 프로젝션 맵핑을 투사하기에 완벽한 명암비(Contrast)와 면적을 제공함.</p> <p>3. 실증을 통한 기대효과 (지역 현안 해결)</p> <p>1) 단순한 장소 제공을 넘어, 전주의 전통 한옥 건축물(연화정도서관) 자체가 거대한 캔버스이자 가상융합 플랫폼으로 변모함.</p> <p>2) 야간 조도가 낮은 공원의 특성을 역이용하여 빛의 대비 효과를 극대화 함으로써, 덕진공원을 2026년 세계문화주간의 '핵심 야간 랜드마크로 자리매김하게 함</p>
수요조사 제출처	전주시 063-281-8638

# 2026년 전북 가상융합서비스 제작·실증 지원사업 수요조사서

<b>과제명</b>	백제왕궁 상설전시 실감콘텐츠 고도화 및 관람객 상호작용 서비스 강화
<b>추진 과제 개발단계</b>	<input type="checkbox"/> 기획 단계 <input type="checkbox"/> 구성 완료 단계 <input type="checkbox"/> 실증단계 <input checked="" type="checkbox"/> 기존서비스 고도화단계 <input type="checkbox"/> 기타 전북 지역의 핵심 역사 자산인 백제왕궁을 디지털로 재해석하여 지역 가상융합 산업의 대표 사례로 육성
<b>주요내용</b> (개념도, 기술 포함)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 공간 재구성을 통한 관람 환경 개선 : 전시실 중앙의 디오라마를 다른 공간으로 재배치하여 확보된 여유 공간을 '개방형 휴게 및 실감 체험존'으로 전환함</li> <li>- 휴식형 실감콘텐츠 도입 : 단순 관람을 넘어 관람객이 머무르며 즐길 수 있는 미디어 아트형 콘텐츠를 동비하여 박물관의 체류 시간 증대</li> <li>- 최신기술적용 : 기존 콘텐츠에서 AI 및 XR 기술을 접목하여, 관람객의 위치나 동작에 따라 백제왕궁의 모습이 변화하는 지능형 인터랙티브 서비스 제공</li> </ul> <p>○ (실증처)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 백제왕궁박물관 상설전시실 내 신규 조성될 휴게 공간(세로 13,440, 가로 7,500)</li> </ul> <div style="text-align: center;"> <p>개념도(현재 운영 상태 1)</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>개념도(현재 운영 상태 2)</p>  </div>
<b>수요조사 제출처</b>	익산시 063-859-4795

# 2026년 전북 가상융합서비스 제작·실증 지원사업 수요조사서

<b>과제명</b>	1700년의 시간을 품은 벽골제.
<b>추진 과제 개발단계</b>	<input type="checkbox"/> 기획 단계 <input type="checkbox"/> 구성 완료 단계 <input type="checkbox"/> 실증단계 <input checked="" type="checkbox"/> 기존서비스 고도화단계 <input type="checkbox"/> 기타
	- 벽골제 농경문화를 계절별 체험 콘텐츠로 구현하여 농경문화를 어린이 눈높이에서 직관적으로 이해할 수 있도록 하고자 함.
<b>주요내용</b> (개념도, 기술 포함)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ (운영내용)             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 운영방식 : 별도 인력 없이 운영 가능한 무인 체험형 콘텐츠 구축</li> <li>- 체험대상 : 초등학교 미만의 어린이</li> <li>- 체험시간 : 약 10분 내외 체험 사이클로 구성</li> <li>- 체험인원 : 동시에 여러 명이 참여 가능한 공동 체험형 콘텐츠 구성</li> <li>- 체험공간 내 설치된 영상 콘텐츠와 센서 기반 인식 시스템을 통해 이용자의 움직임에 반응하는 체험형 콘텐츠를 구현하여 별도의 장비 조작 어린이가 쉽게 참여할 수 있도록 구성</li> <li>- 농경문화의 흐름을 계절 변화에 따라 체험할 수 있도록 구성하여 방문객이 자연스럽게 농사의 과정과 농경문화를 이해할 수 있도록 운영</li> </ul> </li> <li>○ (콘텐츠구성)             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 봄 : 마른 논을 갈아 엮는 장면을 구현하여 이용자의 움직임에 따라 논이 갈라지는 장면 표현</li> <li>- 여름 : 벽면에 표현된 장생거 수문을 통해 물이 흐르는 장면을 구현하고, 바닥 눈에 물이 차며 모내기가 이루어지는 체험 구성</li> <li>- 가을 : 벼가 자라는 장면과 수확 과정을 표현하여 추수 과정을 체험형 콘텐츠로 구성</li> <li>- 겨울 : 눈이 얼어붙는 모습을 표현하고 이용자의 움직임에 따라 얼음 위 흔적이나 겨울 풍경이 변화하는 콘텐츠 구성</li> </ul> </li> <li>○ (공간구성)             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 체험 공간은 입구 안내 공간과 농경 체험 공간으로 구분                 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 입구 안내 공간                     <ul style="list-style-type: none"> <li>가. 벽골제와 농경문화에 대한 기본정보를 제공하는 안내 콘텐츠 구성</li> <li>나. 어린이들이 체험 내용을 쉽게 이해할 수 있도록 캐릭터 기반 안내</li> </ul> </li> <li>· 농경체험공간                     <ul style="list-style-type: none"> <li>가. 천장에 설치된 프로젝터를 활용하여 바닥에 눈을 형상화한 미디어 콘텐츠 구현</li> <li>나. 이용자의 움직임이나 특정 동작을 인식하여 바닥과 벽면 콘텐츠가 변화하는 콘텐츠 구성</li> <li>다. 어린이를 중심으로 가족단위 방문객이 동시에 참여할 수 있는 체험공간 조성</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> <li>○ (실증처)             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 공간내용 : 벽골제관광지 중심부에 위치한 농경사주제관으로 어린이들이 농경문화에 대해 쉽게 이해할 수 있도록 구성되어 있음.</li> <li>- 위      치 : 벽골제 농경사주제관 2층 / 구) VR체험관</li> <li>- 시설면적 : 98㎡</li> </ul> </li> </ul>
<b>수요조사 제출처</b>	김제시 063-540-4994